

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat di peroleh beberapa simpulan, antara lain:

1. Bentuk Pengembangan media pembelajaran E-LKS pada elemen Gambar konstruksi utilitas gedung dan sistem *plumbing* kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pada tahap *define* ini meliputi analisis awal/Identifikasi kebutuhan, analisis kurikulum dan kompetensi serta analisis materi. Untuk tahap *design* meliputi penyusunan garis besar isi E-LKS, isi pembelajaran pada E-LKS, mendesain soal E-LKS dan penginputan E-LKS ke media Quizizz. Pada tahap *Develop* meliputi pembuatan produk awal, validasi dan kelayakan media belajar oleh 2 (Dua) ahli materi dan 1 (Satu) ahli media dan merevisi produk. Pada tahap *Disseminate* uji kelayakan dilakukan pada 20 pengguna/siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan agar mengetahui tanggapan siswa.
2. Berdasarkan hasil olah data, media pembelajaran E-LKS ini memperoleh nilai dari ahli materi dengan persentase skor sebesar 86,16% dengan kriteria “Sangat Layak”, kemudian kelayakan media oleh ahli media diperoleh persentase skor sebesar 75,55% dengan kriteria “Layak”. Penilaian

tanggapan siswa melalui angket pengguna mendapatkan persentase skor sebesar 91,75% dengan kriteria “Sangat Layak”. Melalui hasil validasi maka media E-LKS yang dikembangkan Layak digunakan sebagai media pembelajaran

## 5.2. Implikasi

Pada penelitian dan pengembangan ini dihasilkan produk berupa media pembelajaran E-LKS. Produk yang dihasilkan dapat digunakan oleh siswa SMK DPIB pada elemen gambar konstruksi utilitas gedung dan sistem *plumbing* sebagai sumber belajar tambahan, sebagai media bantu pembelajaran mandiri dan dukungan terhadap pembelajaran jarak jauh untuk memahami materi dan berlatih soal-soal seputar materi instalasi air bersih dan instalasi air kotor

## 5.3. Saran

Saran penelitian ini adalah media pembelajaran E-LKS merupakan media yang mudah dibuat, sehingga membutuhkan kemampuan dan ketelitian dari pihak yang ingin menjadikannya sebagai alternatif media dalam pembelajaran. Oleh karena, itu hendaknya guru bisa termotivasi lagi untuk mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk menjadikan suasana belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini masih banyak terdapat kesalahan didalamnya, baik dari segi penulisan ataupun penyusunan. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan karya yang lebih baik lagi ke depannya.